Fire Emblem トラキア776

ファイアーエムブレム

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

もくじ

ゲームについて

「ファイアーエムブレム トラキア776」は、
前作「ファイアーエムブレム 聖戦の系譜」の
舞台ユグドラル大陸の中でも、
特にトラキア半島における戦乱に焦点を絞って描いた、
ウォーシミュレーションゲームです。
あなたはレンスターの王子リーフを
中心とする軍隊を操作して、
次々に巻き起こる戦乱を乗り越えていきます。
ゲームが進行するとともに、
その者たちは戦闘の経験をつみ、
優れた戦士へと成長していくことでしょう。
彼らの成長ぶりに一喜一憂しながら、
彼らがたどる波瀾万丈のストーリーをともに体験し、
いかに敵をあしらうかという戦術の妙を楽しむ…
すべてはあなたの遊び方次第です。
新たなシステムが追加になり、ますます
面白さがグレードアップした「ファイアーエムブレム」の
世界を存分にお楽しみください。

物語概要

後の世に「混迷の時代」とよばれたユグドラル統一戦争の初期トラキア半島の小国レンスターに一人の英雄がいた。
聖戦士ノヴァの血を受け継ぐ王子、その名をキュアンという。

グラン暦761年、グランベル王国シアルフィの公子シグルドは宮廷内における勢力争いと、これを利用するロプト教団の策謀によって反逆者の汚名をきせられ、イード砂漠に孤立していた。

キュアン王子は苦境に立つ友を救うべく一軍を率いてイードに向かうが、その途上、背後よりトラキア軍の奇襲を受け配下のランスリッターとともに全滅する。

後に「イードの虐殺」と呼ばれるこの戦いでレンスター王国の希望であったキュアン王子は愛する妻とともに、その短い生涯を終えた。

王子夫妻の戦死によるレンスターの弱体化と皇帝アルヴィスによるグランベルの統一はトラキア地方の勢力図を激変させた。

半島統一を悲願とするトラキア王トラバントはこの機を逃さじと侵攻を開始、またたくまに北部諸国を制圧する。

だが、ときを移さずグランベル帝国軍がトラキアに侵攻、メルゲン谷の戦いで大敗北を喫したトラバント王は野望むなしく南へと敗退した。

一方、レンスター王家の生き残りキュアン王子の遺児リーフは、レンスター落城の際、騎士フィンに抱えられ、数少ない仲間とともに辛くも脱出に成功する。

その後、リーフたちは、アルスター、ターラといったトラキア各地をめぐる逃避行の末、東海岸の小さな開拓村、フィアナにたどりつく。

フィアナの女領主エーヴェルは、彼らを快く迎え入れ、リーフは、彼女の元で、彼女を慕って集う若者たちと交流を重ねながら、次第に大人へと成長を重ねていった。

ときおりしも、大陸東方イザークの隠れ里ティルナノグでは、シグルドの遺児セリスを中心とする勢力が着実に力をつけつつあり、ゆるやかにではあったが、着実に新たな時代への胎動は始まっていた。

そしてグラン暦776年、リーフ15歳。

彼にとっての「聖戦」が、今

始まろうとしている…

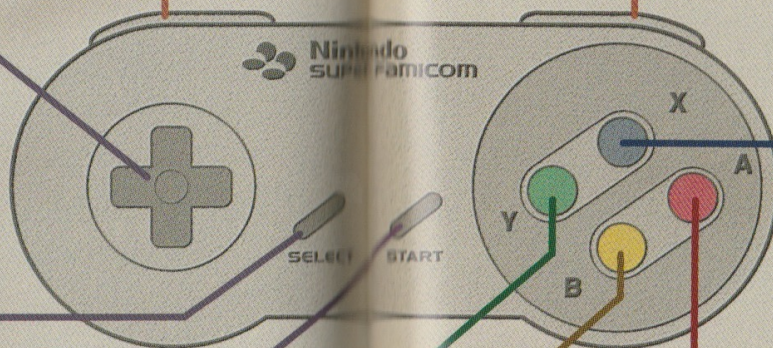
コントローラの操作方法

Lボタン
- 各ユニットのステータス画面で他のユニットデータに移る

✚ボタン
- カーソルの移動
- コマンドの選択
- ユニットの移動

SELECTボタン
- マップ画面でマップメニューを開く

STARTボタン
- ゲームスタート
- イベント、デモのキャンセル
- マップ画面で全体マップ（縮小版）を表示

Yボタン
- カーソルの移動スピードを上げる
- 全体マップ表示中に押すと地形が透けて見える

Rボタン
- まだ行動をしていない自軍のユニットの上に次々にカーソルが移動
- 各ユニットのステータス画面で他のユニットデータに移る

Xボタン
- ユニットの上にカーソルがあるとき、ユニットのステータス画面を開く（P16参照）
- ユニットのステータス画面で武器やスキルの説明を見る（P16参照）

Bボタン
- キャンセル
- ウィンドウを閉じる

Aボタン
- コマンドの決定などに使用
- カーソルがユニット以外の場所にあるときにマップメニューを開く（P37参照）
- メッセージの早送り

ゲーム中にLボタン・Rボタン・SELECTボタン・STARTボタンを同時に押すとゲームがリセットされます。

バックアップファイル

ゲームスタート

タイトル画面

メニュー画面

カセットを本体に正しくセットします。電源を入れるとデモが始まります。デモ中にSTARTボタンを押すとタイトル画面が表示され、再びSTARTボタンを押すとメニュー画面に切り替わります。初めてゲームを行うときには**“最初から始める”**だけが表示されています。続いてAボタンを押して**“記録がありません”**と書かれた3つのバックアップファイルのうち、どのファイルを使用するかを指カーソルで選択し、もう一度Aボタンを押すとゲームスタートとなります。

メニュー画面の説明

メニュー画面

記録画面

中断から始める（中断したデータがある場合）

中断したところからゲームを再開します。

記録から始める

「記録」したマップの最初から再開します。

記録を写す

「記録」されているデータを、別のファイルに写したいときに選びます。

記録を消す

不要になったデータを消すときに選びます。

最初から始める

ゲームを最初からやりなおすときに選びます。空きファイルが必要です。

◆ゲームのセーブ

このゲームには、途中まで進めたゲームのデータをバックアップファイルにセーブしておく方法として「記録」と「中断」の2つがあります。

記録

各マップのクリア後と、進撃準備画面（P44参照）で、それまでのゲームのデータをバックアップファイルに記録することができます。ゲームを始めたときに選んだファイルに書き込まれます。ここで「記録」した内容は、それ以降新たに「記録」しない限り、何度でもやり直しをすることができます。

中断

戦闘中のゲームを休止したいときは、マップメニュー（P38参照）の「中断」を選びます。ゲームを再開する際に「中断から始める」を選択することで、中断した状態からゲームを再開することができます。ただし、この「中断」のためのバックアップは、一度再開すると消えてしまいますので、何度も同じ場面からやり直すことはできません。

色による各軍の見分け方

主人公の軍（自軍）は基本的に青色のユニットで表され、敵軍は基本的に赤色のユニット、その他のキャラクターを緑色のユニットとして表しています。自軍の指揮はプレイヤーが担当し、敵軍と緑色のユニットは、コンピュータが担当します。

自軍（青色）

敵軍（赤色）

その他（緑色）

行動終了（灰色）

プレイヤーやコンピュータから指示を与えられて行動が終わったユニットは灰色で表示されます

マップの終了

1つの章のシナリオには、1つのマップが用意されています。多くのマップには、敵の主将（リーダーユニット）などが居座っている「門」「玉座」があります。自軍を進軍させてリーダーユニットを倒し、主人公のリーフが「門」「玉座」を“制圧”すれば、次のマップへと進むことができます。それ以外でも、

「特定のポイントへ主人公が“到達”する」
「特定ポイントから自軍ユニットを“離脱”させる」
「敵のリーダーユニットを倒す」
「拠点（指定された特定の施設）の“防衛”」

などの条件をクリアすることで、次に進むことができるものもあります。条件はそれぞれのマップのオープニングの会話や、状況コマンドを見ることで確認することができます。

門

離脱ポイント

玉座

到達ポイント

◆ポイント

“離脱”がクリア条件のマップにおいては、主人公リーフが離脱した時点でそのマップのシナリオ終了となります。自軍のユニットを逃がす場合は必ずリーフより先に離脱させてあげる必要があります。リーフが離脱したときに残された自軍ユニットは、次の章以降、敵の捕虜となります。

ゲームオーバー

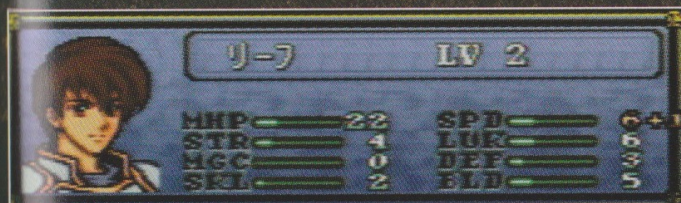
「主人公リーフが倒れてしまったとき」「"防衛"がクリア条件のマップで、特定の施設（本拠地や玉座）の指定がある場合に、それが敵軍に制圧されてしまったとき」以上、どちらの場合もその時点でゲームオーバーとなります。「記録」したところから再びチャレンジしてください。

上記条件以外にも、マップによっては特定ユニットが死亡することで、ゲームオーバーとなることもあるようです。

ターンについて

ゲームはターン制システムを採用しています。どのマップでの戦闘も自軍（プレイヤー）からのターンとなります。プレイヤーは自分が望むだけのユニットに移動と攻撃などの指示（P20参照）を与えます。この指示は、「再行動」（P21参照）などの例外を除き、1つのユニットにつき1ターンの間に1回しか与えることができません。指示し終えたらマップメニューで終了コマンドを選んでプレイヤーのターンを終了し、コンピュータのターンとします。

ユニットの成長

戦闘を経験したり杖を使用したりすると経験値（E）を得ることができ、経験値が100を超えるごとにレベルが1つ上がります。その際「力」「技」といった能力値（パラメーター）が上昇し、ユニットは強くなっていきます。また、ほとんどのユニットはある条件のもとで、上級クラスの職種へ昇格することができ、これによって更に戦闘能力が高まります。（P50参照）

体力（HP）の回復

激しい戦闘の中で傷つき、HPが消耗してしまったユニットを回復させるには、次のような方法があります。

◆「砦」「城門」「玉座」「教会」の上にユニットを待機させて回復する。次の自軍ターンがきた最初にHPが数ポイント自動回復します。

◆シスター、プリーストなどのユニットが回復系（ライブなど）の杖を使って回復する。

◆きず薬を使って回復する。そのユニットの最大HPまで完全に回復します。きず薬を所持しているユニットが、自分にのみ使用できます。傷ついていないときには使えません。

ユニットへの指示

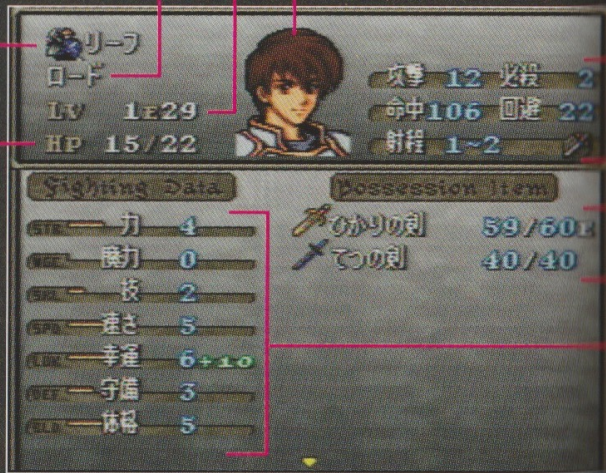
ユニットのステータス画面について

ユニットのステータス画面1

カーソルをユニットに合わせてXボタンを押すと、
そのユニットのステータス画面のウィンドウが開きます。

ユニットの名前

(LV) 現在のレベル
(E) 現在の経験値

ユニットの兵種

現在のHP/最大HP

現在のHPが0になるとそのユニットは失われます。
/最大HPまで回復させる事が可能です。

ユニットの顔

主要なユニットには顔の絵が表示されます。その他のユニットに関しては、その兵種全体を象徴するイラストが表示されます。

現在の攻撃に関するパラメーター(P47参照)

現在の所持品

ユニット個人が現在所持しているアイテム(武器、杖、道具)を表示します。アイテムの右横の数字は使用できる回数です。(/の左が現在残っている使用回数。右がその武器の最大使用回数です)使うたびに減り、0になるとそのアイテムは壊れるか、無くなってしまいます。数字の横に小さく"E"が表示されているものは現在装備している武器を示します。アイテムは最大7つまで持つことができます。暗い文字で表示されているアイテムは、持っていてもそのユニットが使用することができません。騎馬系ユニット(P36参照)の中には、馬などに乗っているときに装備できる武器と、降りているときに装備できる武器が違うことがありますので注意が必要です。Xボタンを押すと指カーソルが現れ、アイテムの能力や説明を見ることができます。

戦闘能力(P45参照)

ユニットのステータス画面2

ユニットのステータス画面1で✚ボタンの下を押すと、ユニットのステータス画面2に移ります。

特殊能力

そのユニットが現在持つスキル（特殊能力）をアイコンで表しています。Xボタンを押すとアイコンの上にカーソルが現れ、スキルの説明を見ることができます。スキルには **“兵種スキル”“個人スキル”“武器スキル”** の3種類があります。職種で共通して持つものが **“兵種”**、ユニット自身の特性として持つものが **“個人”**、特定武器の装備状態でのみ、能力が発揮されるものが **“武器”** です。

ユニットの個人データ

所属 そのユニットが所属している軍。

指揮 作戦能力を示します。★が多いほど高く、その軍に所属する全てのユニットに支援効果（命中率、回避率がアップ）を与えます。

行動 そのユニットが **“再行動”**（P21参照）を行う確率を示します。★が多いほど、**“再行動”** する確率は高くなります。

同行 敵を捕えている、もしくは味方を担いでいる場合、そのユニットが表示されます。AボタンかSTARTボタンを押す事で、同行ユニットの個人ステータス画面に切り替えることも可能です。

移動 そのユニットの移動力を示します。侵入ロス（フィールドを通過するときに必要な移動力）によって移動可能範囲が変わります。

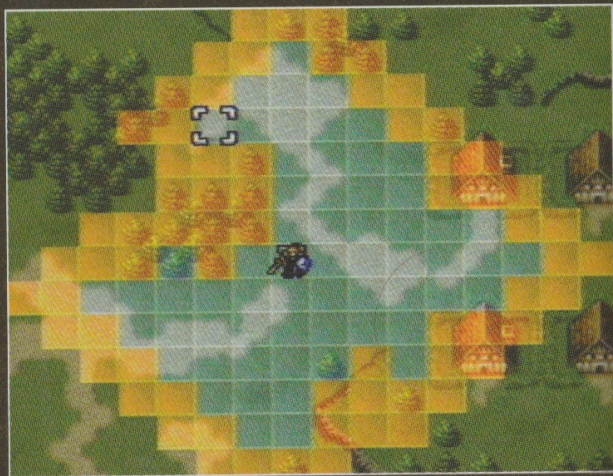
疲労 そのユニットの現在の疲労度を示しています。戦闘など、特定の行動を行うたびにユニットは疲労し、最大HP以上の疲労がたまると、次のマップでの戦闘に参加させる事ができなくなる場合があります。

状態 ユニットの状態を示します。例えば **“スリープ”** などの敵の魔法にかかった場合に、その魔法名を表示します。**“ストーン”** 以外の魔法効果は、**“レストの杖”** を用いる、もしくはそのマップの終了によって普通の状態に戻ります。

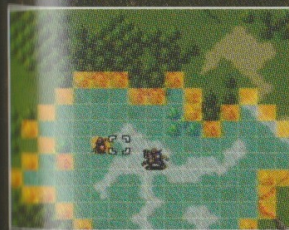
武器レベル

現在装備できる武器、杖、魔道書のレベルを表示します。

ユニットの移動

マップ画面上でカーソルをユニットに合わせAボタンを押すとユニットが動ける範囲が明るく表示されます。そこで✚ボタンを操作して移動したいところまでカーソルを動かし、もう一度Aボタンを押すとユニットの移動が行われます。移動範囲内の他のユニットの上も明るくなりますが、2つ以上のユニットを同じ場所に置くことはできません。

オレンジ色で表示されているのはユニットの攻撃可能範囲です。なお、自軍以外のユニットについても同様の操作で移動範囲などの情報を確認できます。

ユニットの再移動

騎馬系ユニット（馬、ペガサス、ドラゴンに乗っているユニット）は、最大移動力未満の移動で「攻撃」「杖」「捕える」などのコマンドの実行後に、再移動できることがあります。基本的に再移動できるマス数は、最大移動力から最初の移動数を引いた数ですが、地形などにより変化します。再移動後に選べるコマンドは「待機」のみです。

移動前

コマンド実行後

騎馬系ユニット

ナイト系（馬）

ペガサス

ドラゴン

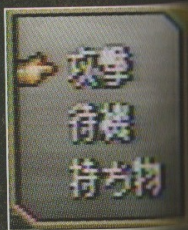
◆ポイント

ユニットの個人データの行動の項目に★を持つユニットは、“再行動”できる事があります。“再移動”とは異なり、もう一度すべての行動（移動と攻撃など）を行うことが可能です。再行動ができるときには「♪」がでて、その事を知らせてくれます。

移動後のコマンドの説明

ユニットの移動が終了すると、そのときの状態によっていくつかのコマンドが表示され、ユニットはプレイヤーの指示を待ちます。

攻撃

敵ユニットに攻撃をしかけます。移動後の攻撃可能範囲内（オレンジ色で表示）に敵がいる場合にのみ、使えるコマンドです。使用できる武器がウィンドウ表示されますので、使用したい武器に指カーソルを合わせて、Aボタンを押して決定します。つづいて敵ユニットの上にカーソルが現れるので、もう一度Aボタンを押すことで攻撃相手を決定します。このとき、攻撃可能なユニットが複数いる場合は、✚ボタンでカーソルを動かすことで攻撃相手を選択できます。

攻撃の種類

武器にはそれぞれ射程範囲があります。その射程範囲によって攻撃の種類が変わります。

◆直接攻撃

隣接したユニットへの、剣・斧・槍を用いた攻撃。
敵ユニットが同じく直接攻撃のできる武器を装備しているときは反撃を受けます。攻撃が命中しなかった場合、武器の使用回数は減りません。

◆間接攻撃

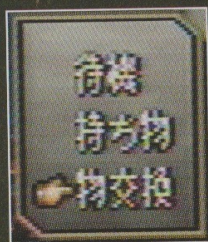
弓などを用いた、自分から1マス離れた場所の敵への攻撃。
敵ユニットが同じく間接攻撃できる武器を装備しているときは反撃を受けます。攻撃が命中しなかった場合でも、武器の使用回数が減ります。

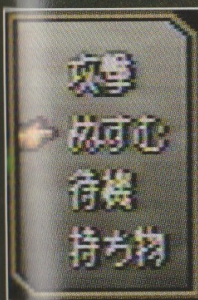
◆直接、間接両用

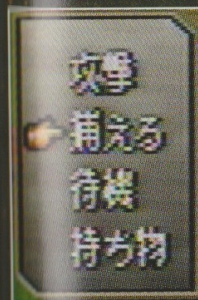
武器の中には、直接攻撃、間接攻撃どちらでも可能なものがあります。一部の斧（ておのなど）、一部の槍（てやりなど）、魔法剣、魔道書による攻撃がそれにあたります。直接攻撃が命中しなかった場合、武器の使用回数は減りませんが、魔道書による直接攻撃は、命中しなくても使用回数が減ります。
※全ての間接攻撃は、外れたときも武器の使用回数が減ります。

◆遠距離攻撃

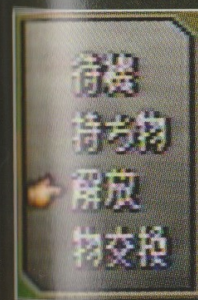
射程が3以上ある、アーチ系（敵専用）や、特殊な魔道書を装備しているユニットの攻撃。反撃することはできません。攻撃が命中しなかった場合でも、武器の使用回数が減ります。

物交換

自軍のユニット同士が隣接している場合に、それぞれが持っているアイテムの交換が行えます。また、隣接している自軍ユニットが「捕える」で捕虜にしている敵や、「かつぐ」で同行している自軍ユニットとのアイテム交換も可能です。このコマンドを選ぶと画面にサブウィンドウが開きます。交換したい相手を指定（複数いる場合は✚ボタンを動かすことで順番に表示）します。すると行動させているユニットと交換相手の、現在の所持品が並んでウィンドウ表示されますので、現れた指カーソルを使って入れ替えが行えます。Bボタンを押していくことで交換を終了し、もとの画面に戻ることができます。

ぬすむ

ぬすむのスキルを持つユニットが、自分よりすばやさが劣る敵ユニットに隣接した場合にのみ現れるコマンドです。相手から、そのユニット自身の体格より軽い武器及びアイテムを1つだけ盗むことができます。

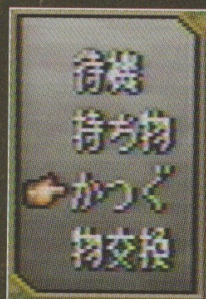
捕える

敵を捕虜として捕まえることができます。その際、幸運と体格以外の戦闘パラメーターが半減します、また、移動力が半減することもあります。

※詳しくは、P29～P30を参照。

解　放

捕えていた敵ユニットを解放して逃がします。逃がした敵ユニットは自動的に画面上から姿を消します。戦線を離脱したということです。

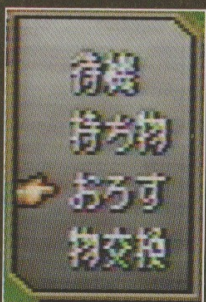
◆ユニットへの指示

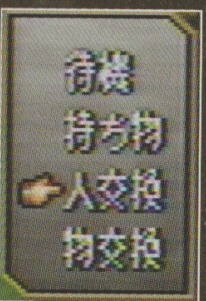
かつぐ

待機
持ち物
☞かつぐ
物交換

体格の数値によって、より体格の小さい味方ユニットを担ぐことができます。味方を担いでいるユニットの移動力、戦闘能力は低下しますが、担がれているユニットが敵の攻撃を受けることはありません。

※詳しくは、P29～P30を参照。

おろす

待機
持ち物
☞おろす
物交換

担いでいた味方ユニットを降ろすときに選びます。
降ろす位置は、特に障害がない場合、上下左右の隣接した場所のどこかを指定できます。

人交換

「捕える」や「かつぐ」で同行しているユニットを、他の自軍ユニットに受け渡します。
ユニットの受け渡しは、同行しているユニットより体格が大きい、他のユニットを同行させていない相手でないと行えません。

新システムの解説

「捕える」システム

直接攻撃のできる自軍ユニット（直接攻撃が可能な武器を装備していること）が、体格が自分以下の敵（騎馬系を除く）に対峙（隣接）した場合にのみ現れるコマンドです。「捕える」コマンドを使用した攻撃で、敵ユニットを生かしたまま、捕虜として捕え、同行ユニットにすることが可能です。ただし、「捕える」コマンドを実行する場合は、戦闘パラメーターが半減します。「捕える」コマンドで敵ユニットのHPを0にできた場合のみ成功です。戦闘力がない相手（武器がない、魔法で眠らされている、など）は、戦わずに「捕える」ことができます。シナリオによっては、捕えられない敵ユニットも存在します。捕虜が所持している武器や杖、道具アイテムは、「物交換」により全て手に入れることができます。敵ユニットを捕えることでしか入手できないアイテムもあります。

「かつぐ」システム

自軍ユニットが、特定の条件下にある（自軍ユニット、一部の緑色のユニット）に隣接した場合に現れるコマンドです。敵の攻撃で戦闘不能になりそう、などのピンチから味方ユニットを「かつぐ」ことによって救ってあげることができます。
担がれているユニットはいかなる攻撃もうけません。しかし、担がれている間と、降ろされた直後のターンはどんな行動もできません。担いでいる側のユニットが戦闘不能となった場合、担がれていたユニットは、そのままその地点に降ろされます。降ろされる地点が、そのユニットに移動不可な地形の場合、近くの移動可能な地形に移動されます。

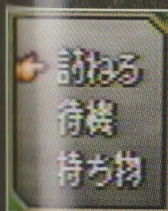
「捕える」「かつぐ」共通注意点

- そのコマンドを実行するユニットよりも相手ユニットの体格が小さい。騎馬系のユニットが馬などに乗っている場合は体格20として扱われます。
- 騎馬系ユニット、体格20のユニット、アーチ系（敵専用）を捕えたり担いだりすることはできません。
- 既に他のユニットを同行しているユニットを「かつぐ」ことはできませんが、「捕える」ことは可能です。
- 「捕える」「かつぐ」で同行者のいるユニットは、その間の戦闘力、移動力などが半減します。しかし、同行者の体格が自分の半分以下の数値であれば、移動力は半減しません。

捕えている状態

担いでいる状態

建物や場所の上に移動させることで現れるコマンド

訪ねる

自軍ユニットが民家や教会（以下、建物）の上に移動すると、このコマンドが現れます。建物を訪ねることで、さまざまな情報が得られたり、アイテムがもらえることもあります。必ず訪ねるようにしましょう。自軍ユニットの誰でも建物を訪ねることができますが、特定のユニットが訪ねた場合のみ、特殊なイベントが発生する場合があります。建物は一度訪ねると門を閉ざして（イベントによっては例外もあります）しまいます。門が閉じた建物を再び訪ねることはできません。自軍ユニットが訪ねるよりも先に、一部の敵ユニット（シーフなど）が建物に到達すると、建物は破壊され廃虚となってしまいます。廃虚を訪ねることはできません。しかし建物の門が閉じていれば、敵のユニットに破壊されることもありません。教会では、門の開閉にかかわらず、その上に待機することにより体力を回復することができます。

武器屋

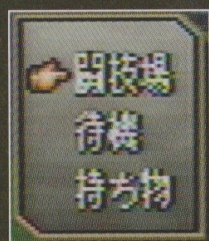
武器屋に入ります。武器を買ったり、不要なアイテムを売ることができます。

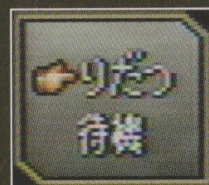
道具屋

道具屋に入ります。道具アイテムや魔道書、杖を買ったり、不要なアイテムを売ることができます。

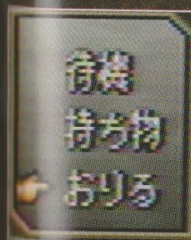
預かり所

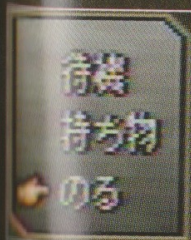
預かり所に入ります。使わない、もしくは持ちきれなくなったアイテムなどを預けたり、預けたアイテムを引き出したりできます。無料で利用できます。

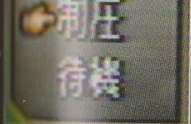
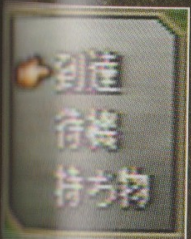
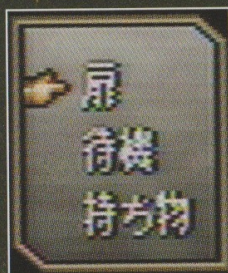
闘技場

自軍のユニットを闘技場で闘わせたいときに選びます。闘技場では最初にプレイヤーがいくらかの掛け金を払うことで参加できます。対戦相手を倒せた時には沢山の賞金の他、通常の戦闘同様の経験値をもらうことができます。自軍ユニットが対戦相手に敗れた場合、そのユニットは失われます。闘技場の対戦でも[疲労]します。
使用する武器と対戦相手は自動的に選択されます。

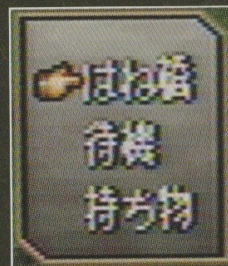
りだつ

離脱ポイントの上に移動すると現れます。選ぶとユニットはそのマップから離脱します。主人公リーフが「りだつ」した時点で、そのマップの終了となります。
「りだつ」できずマップに残された自軍ユニットは、敵軍の捕虜となります。

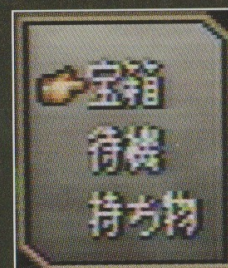
その他の特殊コマンド

おりる

馬などに乗っているユニットが、乗っているものから降りた状態になります。

のる

「おりる」コマンドと反対に、馬などから降りているユニットが、再び乗るときに使います。
騎馬系ユニットの中には、馬などに乗っているときと降りているときで装備できる武器が変化するものがありますので、注意が必要です。

制圧／到達

主人公リーフのみに現れるコマンドです。制圧、または到達することで、そのマップは終了します。

扉

「とびらのかぎ」を持っているユニットが、扉の前に移動すると現れます。扉を開けたいときに選びます。開いた扉を閉めることはできません。また、扉を開けることによって初めて、クローズされたエリアが見える場合があります。

はね橋

はね橋の前で「はねばしのかぎ」を使うことで、誰でも「はね橋」を降ろすことができます。

宝箱

宝箱の上で「たからのかぎ」を使えば、誰でも「宝箱」を開けることができます。

「とうぞくのかぎ」を所持した盗賊は、専用の鍵がなくても「扉」や「宝箱」を開けたり、「はね橋」を降ろしたりすることができます。

新システムの解説2

索敵マップ

いくつかのマップでは、ほとんど何も見えない暗闇の中で戦闘を行わねばならない場合があります。このようなマップを“索敵マップ”といいます。索敵マップでは、各ユニットは自分の周囲3マスしか見ることができませんので、それ以外の暗闇に覆われた場所の地形や、敵の状況がどうなっているのかは、ユニットを移動させて確認するしかありません。暗闇の中の、姿が見えていない敵ユニットへの攻撃はできません。見えない場所への移動途中に敵ユニットと遭遇すると「!」が表示され、そこで移動を終了し自動的に「待機」となります。杖や道具の中には、見える部分を広げることができるものもあります。

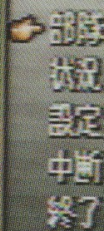
武器レベルの成長について

ゲームに登場する武器は、剣系、槍系、斧系、弓系、杖系、と5系統の魔法、というように、系統により10種類に分類されています。どの系統の武器を扱えるかは職種によって決まっており、武器レベルの欄で確認することができます。
ユニットが現在装備できる武器は、個々のユニットが、その武器をどれ位使い慣れ、技術が上がっているか…という、武器の熟練度のレベルに応じて変化します。現在そのユニットがどのレベルに達しているかは、武器レベルの欄にある項目の横に、それぞれ英字（—になっているものは扱えません）で表示されています。Eが1番低いレベルで、その武器に使い慣れるほどD、C、B、A、と順にレベルアップしていきます。
レベルが上がるほど、より強力な武器を装備することが可能になります。実際に装備して戦った武器のレベルのみが上昇しますので、複数の武器を使える職種のユニットは、武器を使い分けることで平均的に育てることも、1つの武器に絞ってそれを極めることもできます。魔法剣で間接攻撃をした場合は、剣ではなく魔法の経験になります。魔法を扱えないユニットが魔法剣で間接攻撃をしても魔法の経験はもらえません。

馬などに乗っている状態

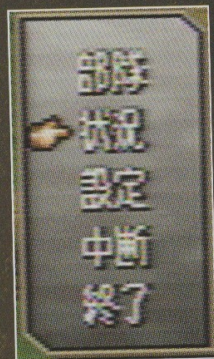
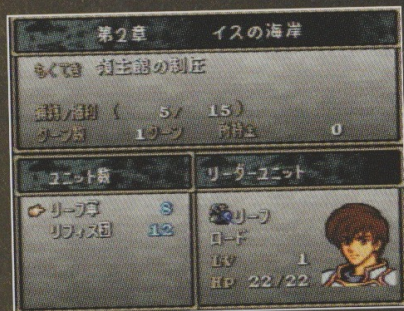
降りた状態

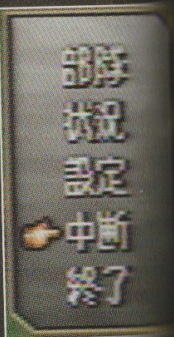
マップメニューの説明

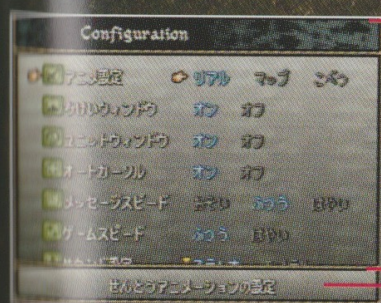
ゲーム中にSELECTボタン、あるいはマップ画面上のユニットのいない場所（「待機」状態のユニットの上は可）にカーソルを合わせてAボタンを押すとマップメニューが開きます。
このウィンドウの中にはゲームを進行する上で重要なコマンドがいくつか表示されます。

部隊

そのマップで闘っているすべてのユニットの各種データを一覧表形式で見ることができます。一覧表は6ページに分かれており、✚ボタンの左右でページを変更します。指カーソルでユニットを選び、Xボタンを押すとユニットのステータス画面（P16参照）が開きます。
同じく、指カーソルでユニットを選び、Aボタンを押すと、マップ画面のユニットにカーソルが移動します。指カーソルを最上段に持ってくると、項目欄に項目指定用のカーソルが現れます。✚ボタンの左右で項目を指定してAボタンを押すと、その項目のパラメーター数値の高いユニット順に並び替わります。同じ状態でXボタンを押すと数値の低いユニット順になります。

◆マップメニューの説明

状況

現在のマップのタイトル、クリアするための目的、これまでの捕縛／勝利の総数、ターン数、所持金などが表示されます。ユニット数は、マップ上の勢力状況を表しています。各軍の横で指カーソルを上下にスライドさせると、それぞれの軍のリーダーが右下のウィンドウに表示されます。

中断

セーブができないマップ画面で、ゲームを一時的に終了させたいときにこのコマンドを選択します。次にゲームを始める際に「中断から始める」を選ぶことで、中断したところからゲームを再開することができます。（P11参照）

設定

11のサブコマンドで、ゲーム中の各種設定の変更を行えます。✚ボタンの上下で指カーソルを動かして項目を選択し、✚ボタンの左右で設定を行います。Yボタンで、セーブ時の設定に戻せます。変更が済んだらBボタンを押し、ウィンドウを閉じれば設定完了です。カラー設定だけは戻せません。

アニメ設定

ユニット間の戦闘シーンのモードを変更できます。

●リアル
戦闘がリアルなアニメーション画面に切り替わります。

●マップ
マップ画面上のユニットがそのまま戦闘を行います。

●こべつ
各ユニット別に「リアル」か「マップ」かを設定することができます。

ちけいウィンドウ

「オン」を選択していると、カーソルのある場所を説明するウィンドウがマップ画面上に表示されます。「オフ」にすると画面上の表示がなくなります。

ユニットウィンドウ

「オン」を選択してマップ画面上カーソルをユニットの上に移動させると、簡単なユニットウィンドウ（名前、現在のHP、最大HP）を表示します。「オフ」を選択で表示はなくなります。

オートカーソル

「オン」を選択していると、各ターンはじめに、マップ画面上のカーソルが主人公の上に重なります。

メッセージスピード

「おそい」「ふつう」「はやい」の3段階から選択できます。

ゲームスピード

ユニットの移動速度や、エフェクトを変更します。「ふつう」、「はやい」から選択できます。

サウンド設定

ゲーム中のＢＧＭや効果音の設定ができます。「ステレオ」または「モノラル」が選べます。

BGM

「オン」で通常のまま、「オフ」で流れているBGMを切れます。

効果音

音の大きさを3段階に調節できます。「オフ」で切ることも可能です。

タイル設定

各種ウィンドウのタイル（文字のバックにある地の色や模様）を1～5までの中で、好きなものに変更できます。

ウィンドウカラー

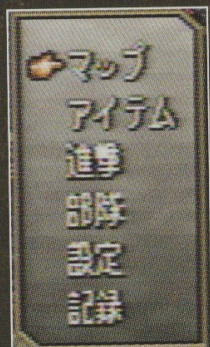
横にある色調整用のバーを利用して、タイル設定で選択しているタイルの色をプレイヤーの好み通りに調整することができます。R（赤）G（緑）B（青）それぞれのバーに指カーソルを合わせ、✚ボタンを左右に動かす（右によせるほど濃く、左によせると薄くなります）ことでさまざまな色に変化します。「上設定」「下設定」のどちらかを強くしたり弱くしたりすることで綺麗なグラデーションにすることも可能です。
いろいろ試して、自分に合ったものを見つけましょう。

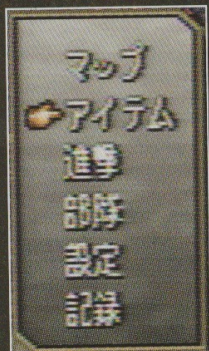
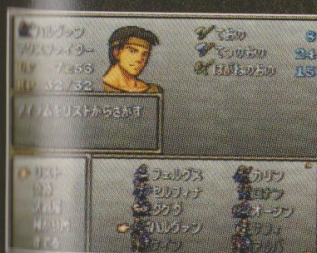
終了

自軍ユニットに必要な指示を与え終わったら、このコマンドで自軍のターンを終了します。すぐにコンピュータのターンとなります。

進撃準備画面

8章以降のマップでは、ゲーム開始前に進撃準備をすることができます。ストーリー紹介のあと、進撃準備ウィンドウが表示されます。
このときにユニットの疲労状態によっては出撃できない場合もあります。

マップ

進撃前にマップの様子を見ることができます。Yボタンを押すことで、カーソルを素早く動かす（地形表示はだせません）ことも可能です。敵軍ユニットの情報を見たり、移動範囲を調べたりすることもできます。

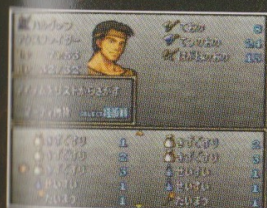
アイテム

リーフ軍の全ユニットおよび、預かり所との間で、武器や道具の受け渡しを行うことができます。また、武器屋も利用可能です。

アイテム整理を行いたいユニットに指カーソルを合わせて、Aボタンを押してください。以下5つのサブコマンドが表示されます。

●リスト
他の味方ユニットが所持しているアイテムと、預かり所にあるアイテムが一覧表形式で表示されますので、受け取りたいアイテムを指定し、もらうことができます。

●交換
ユニットを指定して“物交換”が行えます。

●武器屋
武器屋を利用することができます。

●預かり所
預かり所を利用することができます。

●すてる
所持しているアイテムを捨てることができます。

◆進撃準備画面

進撃

そのマップに出陣させたいユニットの選択をします。「進撃」を選ぶと、まずユニットセレクト画面になります。各マップごとに、出陣させることのできる自軍の人数が決まっています。リーフだけは必ず出陣しますので最初から選択されています。✚ボタンで指カーソルを移動させてユニットを指定し、Aボタンで出陣を **“する”** か **“しない”** を切り替えます。出陣を **“する”** ユニットは明るくなり、名前が白く表示されます。**“しない”** ユニットは灰色の表示になります。[疲労]の数値が最大HPより高いユニットは出陣できない場合がありますので注意してください。選択したユニットの数は、画面右上の[ユニットセレクト]の中央に表示されます。その数が、左に表示されている数値(最少出撃ユニット数)以上、右に表示されている数値(最多出撃ユニット数)以下であれば、STARTボタンを押すことで進撃を開始する(マップをはじめる)ことができます。ユニット全体の数が最少出撃ユニット数未満の場合は、そのまま全員が進撃することとなります。また、[疲労]していないユニットの数が、最少出撃数未満の場合は[疲労]数値が低めのユニットから順に、自動選択されます。疲労回復のアイテムを所持しているユニットは、[疲労]状態であっても選択可能です。

部隊／設定

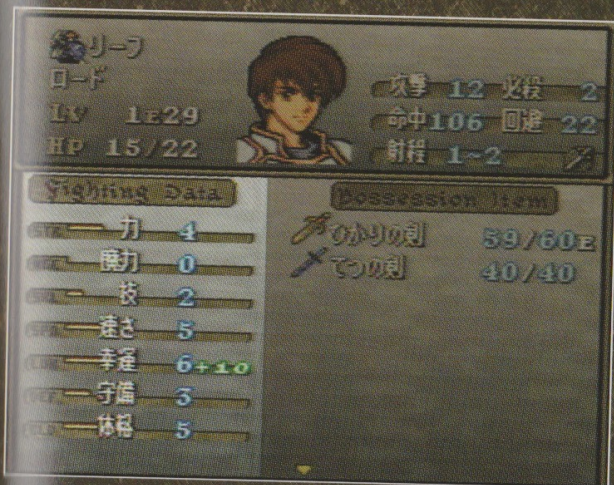
マップメニュー「部隊」及び「設定」と同じです。

記録

アイテム整理後の状態やユニットセレクトで並び変えた状態を記録しておくことができます。マップクリア後のセーブと同様に、現在使用しているバックアップファイルに上書きされます。

パラメーターの説明

ゲームに登場する各種のパラメーターについて説明します。

戦闘能力

■力(MAX20)

そのユニットの力の強さを示します。

■魔力(MAX20)

そのユニットの魔法力を示します。魔力が高いほど、魔法攻撃をしかけたときの威力が増し、魔法攻撃を受けたときのダメージも軽減されます。

■技(MAX20)

技が高くなると命中率などが上がります。

■速さ(MAX20)

素早いユニットほど、再攻撃や連続攻撃ができやすく、敵の攻撃をかわしやすくなります。

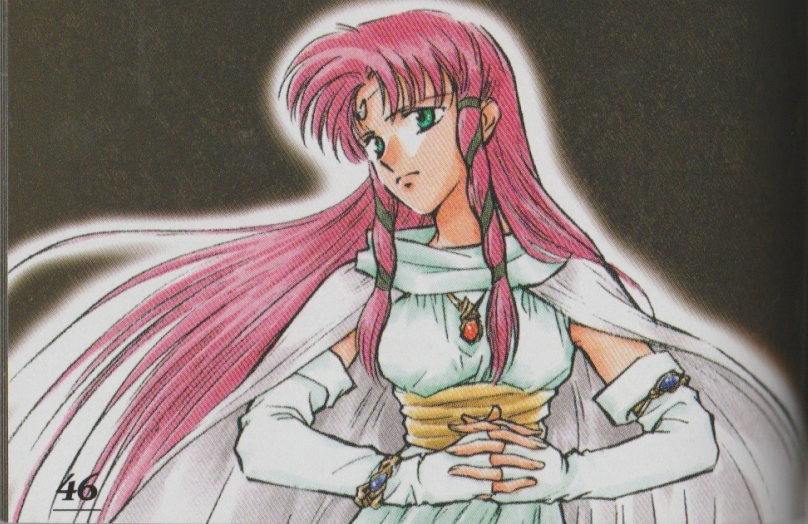
■幸運（MAX20）

ゲーム中、幸運の高さは色々な所に関わってきます。敵の必殺の一撃を受けにくくなったり、呪われた武器のダメージを受けにくいなども、幸運の高さに関係します。

■守備（MAX20）

そのユニットの守備力を示します。この値が高いほど、攻撃（魔法攻撃以外）を受けたときのダメージが軽くなります。

■体格（MAX20）

そのユニットの体の大きさを示します。「捕える」「かつぐ」「ぬすむ」（P27、P30参照）などのコマンドに関係します。
武器の重さによる［すばやさ］の低下を軽減したりします。

攻撃パラメーター

■攻撃

攻撃力。その時点で装備している武器固有の威力に、そのユニットの“力”または“魔力”を加えた値です。この値から敵の“守備力”または“魔力”を引いた数値が1回の攻撃で与えられるダメージの量になります。

■必殺

必殺攻撃（攻撃力が通常の2倍）の出る確率を示します。

■命中

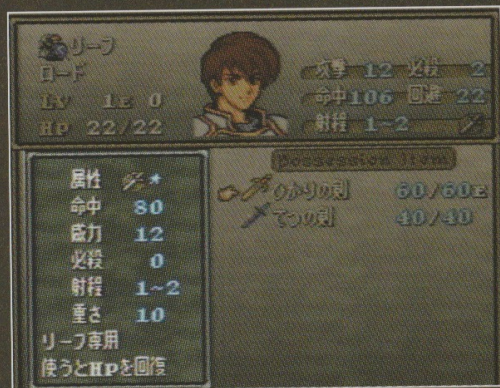
装備中の武器で戦闘した場合の命中率を示します。ユニットの“技”の数値も関わっているので、武器固有の命中率よりも高い数値になっています。

■回避

敵の攻撃をかわす確率です。実際の戦闘では、地形効果や支援効果なども影響します。

■射程

現在装備している武器の攻撃範囲を示します。

アイテムパラメーター

■ 属性

その武器の属性とレベルを示します。

■ 命中

その武器固有の命中率を示します。

■ 威力

その武器固有の攻撃力を示します。

■ 必殺

その武器固有の必殺率を示します。

■ 射程

その武器の攻撃範囲を示します。

■ 重さ

その武器の重さを示します。

戦闘画面の説明

[ユニットの名前]

[装備している武器]

[HP]

HIT：命中率　DEF：守備力

ATC：攻撃力　LEV：ユニットのレベル

レベルUP画面の説明

MHP：最大HP　SPD：速さ

STR：力　LUK：幸運

MGC：魔力　DEF：守備力

SKL：技　BLD：体格

ユニットの種類

ユニットの種類とその特徴を覚えておきましょう。

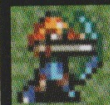
ロード
ゲームの主人公であるリーフ王子。

アクスファイター
斧を専門に使う戦士。

マーシナリー
アクスファイターやソードファイターが昇格する。

ソードファイター
剣を専門に使う戦士。

ソードマスター
ソードファイターが昇格する。

ボウファイター
弓を専門に使う戦士。

スナイパー
ボウファイターが昇格する。

マウンテンシーフ
斧を専門に使う戦士。

ウォーリア
マウンテンシーフが昇格する。

シーフ
盗賊。剣を使う。敵のアイテムを盗むことができる。

シーフファイター
シーフが昇格する。

ランスナイト
馬に乗った騎士。槍と剣を使う。

デュークナイト
ランスナイトが昇格する。

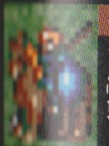
フリーナイト
馬に乗った騎士。剣を専門に使う。

フォレストナイト
フリーナイトが昇格する。

アーチナイト
馬に乗った騎士。弓を専門に使う。

ボウナイト
アーチナイトが昇格する。

アクスナイト
馬に乗った騎士。斧と剣を使う。

グレートナイト
アクスナイトが昇格する。

ソシアルナイト
馬に乗った騎士。剣や槍を使う。

パラディン
ソシアルナイトやトルバドールが昇格する。

トルバドール
馬に乗った騎士。剣や杖を使う。

ペガサスライダー

ペガサスに乗った騎士。槍と剣を使う。

ペガサスナイト

ペガサスライダーが昇格する。

ドラゴンライダー

ドラゴンに乗った騎士。槍と剣を使う。

ドラゴンナイト

ドラゴンライダーが昇格する。

アクスアーマー

重い鎧をまとった兵士。斧を専門に使う。

ジェネラル

アクスアーマーが昇格する。

プリースト

聖なる杖を用いて回復の魔法などを唱える。

ハイプリースト

プリーストが昇格する。

シスター

聖なる杖や魔道書を用いて魔法を唱える。

セイジ

シスター、バード、マージが昇格する。

バード

魔道書が使える吟遊詩人。

マージナイト

マージが昇格する。

マージ

魔道書を用いて、魔法攻撃などを行う。

◆ここに紹介したもの以外にも、敵味方その他を問わず、様々なユニットが登場します。

◆物語の進行によっては、思いがけないユニットが仲間になってくれることもあるようです。

- 基本クラスのユニットは、特定の条件を満たすことで上級クラスに昇格することができます。
- 基本クラスが同じユニットでも、キャラクターによって別々の上級クラスに昇格することがあります。
- もともと上級クラスで登場するユニットは昇格できません。

◆リーフ

この物語の主人公。両親と祖父を殺害され、故国を追われるレンスター王国の王子。槍騎士ノヴァの血を父から、聖戦士バルドの血を母より受け継ぎ、強い意志をもって不遇の運命に敢然と立ち向かっていく。

◆ナンナ

ノディオン王国の王女ラケシスの娘。母親譲りの容姿やしぐさはまぎれもなく王族としての気品を放ち、周囲の者の目をひく。剣と杖を巧みにあやつるトルバドール。

◆フィン

レンスター王家に仕える忠臣。リーフの亡き父であるキュアン王子に心からの忠誠を誓っていた彼は、自分に託されたリーフを守り抜くことと、レンスター王国の復興だけを悲願に戦い続ける。ランスナイトとしての名声は、今や大陸に轟いている。

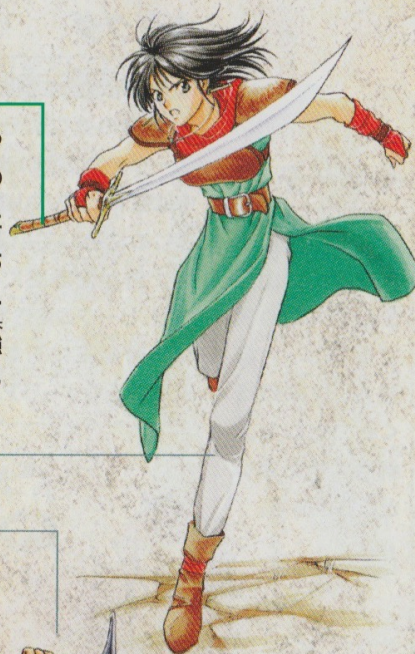
◆エーヴェル

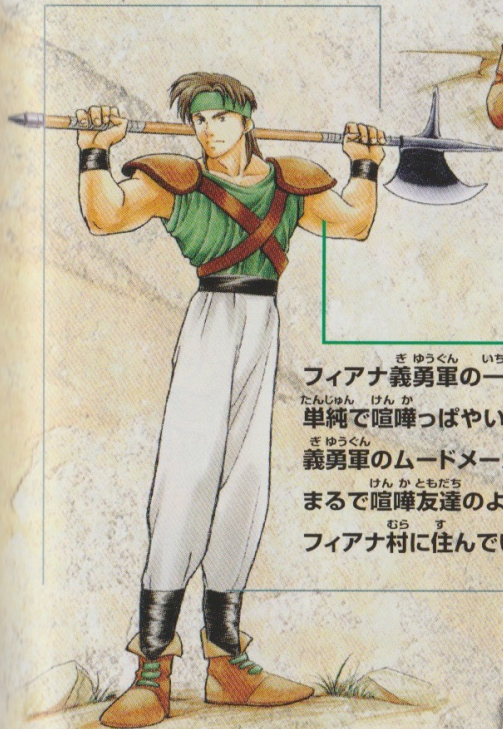
剣士として一流の腕をもつフィアナ村の女領主。義勇軍の指導者でもある。3年前、帝国軍に追い詰められたリーフたちを救い、そのままフィアナにかくまっている。リーフの素性を知りつつも、困窮する彼らを援助し、今ではもっとも力強い味方である。

◆ハルヴァン

フィアナ義勇軍の一員。アクスファイター。性格は冷静沈着で頼れる男。エーヴェルの片腕的存在で、オーシンの親友でもある。両親は帝国軍に殺され、今は明るく元気な妹と二人でフィアナ村に住んでいる。

◆マリータ

エーヴェルの養女。幼いころに両親を亡くし、奴隷商人のもとにいたところをエーヴェルによって助けられる。勝ち気な性格で、ソードファイターとしてエーヴェルのように強くなることを一心に願い、日々剣の練習に励む。

◆オーシン

フィアナ義勇軍の一員。アクスファイター。単純で喧嘩っぱやい性格だが、根は明るく義勇軍のムードメーカー的存在か。まるで喧嘩友達のような父親といっしょにフィアナ村に住んでいる。

◆マーティ

ダグダの部下で、元紫竜山の山賊。少しのんびり屋さんだが、力は強く、生来のぼくとつとした人柄ゆえ憎めないところがある。

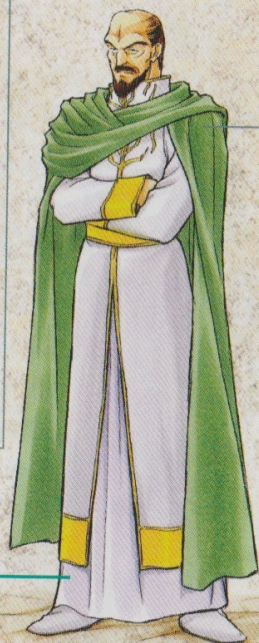
◆ダグダ

もとは紫竜山を根城とする山賊団のボスだったが、エーヴェルに会い改心する。今は部下とともに山を開墾し、まじめに働いている。フィアナ村が帝国軍に襲われた際、リーフの素性を知って、なお帝国軍に刃をむけた気概あるウォーリア。

◆タニア

ダグダの娘。ボウファイター。荒くれものたちに囲まれて育ったせいか、口が悪く、男勝りな性格をしている。義勇軍のオーシンとは子供っぽい言い争いを挨拶がわりにしているが、本心は…。

◆サフィ

トラキア地方西方の自由都市ターラのプリースト。ターラが帝国軍の包囲下にあるため、救援を求めてトラキア地方を渡り歩く。献身的ではかなげではあるが、内に秘めた強さを持っている。

◆アウグスト

トラキア東海岸に勢力を張る、海賊リフィス団の軍師で、元々はブラギの司祭。徹底した現実主義者。それ以外はなぞの人物である。

◆ロナン

イス村の猟師。ボウファイター。戦いには慣れてないが、弓の腕前はなかなかのもの。正義感が強く、イス村を襲撃し略奪する海賊たちに対して強い怒りを持っている。

◆シヴァ

流れ者の傭兵。リフィスに雇われて用心棒をしている。既成の観念に縛られず、独自のモラルを持って生きている。

◆フェルグス

傭兵として各地を渡り歩くフリーナイト。陽気で気楽な性格。いつも前向き志向だが、短気ですぐもめ事に首を突っ込みたがる一面もある。

◆カリン

大陸北方の国シレジアからやってきたペガサスライダー。勝ち気だが可憐で素直な少女。母も姉も近衛の天馬騎士で、本人も同じ道を歩むつもりでいる。

◆マチュア

マンスターのレジスタンス「マギ団」のメンバー。団の結成当初から抵抗運動に参加している。生粋のマンスターっ子で、男勝りの熱血漢。

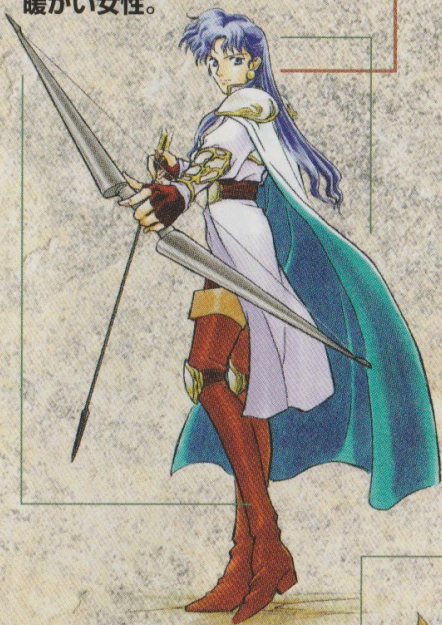
◆ラーラ

マンスターのレジスタンス「マギ団」のメンバー。非力だが、なかなかのしっかり者でマギ団では数少ないシーフとして扉や宝箱や牢獄のかぎ開けに活躍する。

◆ブライトン

父親がレイドリックの臣下であり、彼自身もマンスターの騎士であった。が、市民の窮地を見かねて脱走。「マギ団」のメンバーとなる。正義感が強い。

◆セルフィナ

レンスターの騎士。ドリアスの一人娘。王子の身の回りの世話を手伝っていたこともあり、リーフにとって家族同然の存在。心優しく暖かい女性。

◆グレイド

レンスターの騎士。セルフィナの夫。レンスター、アルスターにおいて勇猛果敢に戦う。敗れはしたものの、その戦いぶりで一躍名を轟かせる。フィンの親友でもある。

◆ドリアス

レンスターの伯爵。リーフたちとともにレンスターから落ち延びるも、追っ手を迎え撃つためにアルスターにとどまり、片腕を失う。騎士道を重んじる理想主義者。

◆レイドリック

マンスターの領主。元はコノート王国の将軍だったが、国王を暗殺して実権を掌握。以降トラキア、グランベル帝国と、より力を持つ側に荷担し、現在の地位を獲得する。偏執的な一面を持つ、冷酷な貴族。

Q. 各ターンごとにセーブができませんか?

A. できません。各マップをクリアしたときにのみ、セーブをすることが可能です。マップクリア前にゲームを中断したい場合は、自軍のターン中にマップメニューから「中断」を選んでください。(P11及びP38参照)

Q. お金が無いので武器や道具などが買えません。お金を入手するにはどうすればいいの?

A. このゲームでは、アイテムを入手し、それをお店に売ることなどで、お金を得ることができます。そのユニットが元から所持している物以外のアイテムを入手するには、以下のような方法があります。

■敵の兵隊を「捕える」で捕虜にし、「物交換」を行う。
■「盗む」スキルをもっているユニット(盗賊など)が、敵から直接奪う。
■他のユニットと会話する。民家を訪ねる。宝箱を開ける。など。

Q. 門の上にいるボスユニットを眠らせたいのですが、どうしてもカーソルが合いません。なぜ?

A. 「門」「玉座」にいるユニットには、サイレス、スリープ、バサークの杖は効きません。

Q. 突然シスターがいなくなったと思ったら、いつのまにか敵に捕えられていました。戦闘をしていないのに?

A. シスターだけでなく、「捕える」ことができる状態で、攻撃(直接、間接、両用)可能な武器を持っていないユニットは、戦闘をしなくても捕えられてしまいます。攻撃可能な武器が遠距離魔法のみの場合も同じです。敵も同条件で捕えることが可能です。(P29参照)

Q. 見えないところから、いきなりスリープをかけられてしまいました。スリープの杖の効果は、どこからどこまでなのでしょうか?

A. 効果範囲が指定されている杖(ライブなど)以外は、スリープの杖以外のものでも全て、効果はマップ全体です。サイレス、スリープ、バサークは、その杖を使うユニット以上の魔力を持つユニットには使用できません。敵がミスをした場合を除いて、必ず効きますので、杖を持つ敵ユニットを、いかに早く攻撃不能にするかが戦略のポイントになるでしょう。杖の効果は、そのマップをクリアするまで持続します。

Q. 5マップめで自軍ユニットがストーン状態になってしまいました。元に戻せないままマップをクリアしてしまってもいいのでしょうか?クリアしたあとは、ちゃんと元の状態に戻るのでしょうか?

A. ストーンはマップをクリアしても元には戻りません。物語が進行すれば元に戻す方法がみつかるかもしれませんが、それまではそのままにしておくしか、手はないようです。

Q. 自軍ユニットが毒をうけてしまいました。どんどんHPがなくなってしまいます。どうすればいいのでしょう?

A. 「毒消し」というアイテムまたは「レストの杖」を使うことで、毒の効果を消すことができます。どちらも持っていない場合は、毒をうけたユニットを担いであげましょう。担がれている間は、毒のダメージを受けないで済みます。毒のダメージは、そのマップをクリアすることでも消すことができます。

Q. 使いたいユニットが「疲労」していて出撃させられません。こんな場合は?

A. 「疲労」は1マップ休憩させることで、0にもどります。どうしてもそのマップで使いたい場合は、前のマップをクリアするまでにSドリンクを使って「疲労」を回復しておく。または出撃画面で「疲労」状態にあるが使いたいユニットにSドリンクを持たせることにより、出撃選択できるようになります。Sドリンクを持った「疲労」ユニットは、出撃時に自動的にそれを消費し、「疲労」を解消したことになります。

Q. 前作「聖戦の系譜」では、剣は斧に強く斧は槍に強く…というルールがありましたが、今回もそれは同じですか？

A. はい、同じです。「聖戦の系譜」をプレイしていない方や、よく覚えていない方のために、武器の相性をここでもう一度おさらいをしておきましょう。

光、暗黒魔法は、どの系統の魔法にも強い。

ここに記した強い弱いは、武器の相性により命中率や回避率に影響するということです。敵に与えるダメージには関係ありません。たとえば、槍を持った敵に斧で攻撃すると、自分の攻撃は敵に当たりやすく、敵の攻撃は自分に当たりにくくなります。

Q. どのユニットが、どんな武器を装備できるのかがよくわかりませんが？

A. ユニットのステータス画面2（P18参照）で、そのユニットが現在装備できる武器を確認することができます。ユニットは武器を使うごとに熟練度がどんどん上がり、同系統の、より強力な武器が使えるようになります。騎馬系ユニットの場合のみ、武器レベル欄に暗い文字で「のる」「おりる」で変化するレベルが表示されています。（P36参照）

Q. 取扱説明書に、武器や道具などのアイテム一覧表がないのですが、アイテム情報を知るにはどうすればいいのですか？

A. アイテムの情報は、ユニットのステータス画面1でもう一度Xボタンを押し、「現在の所持品」欄（P17参照）で見ることができます。その他、アイテムを使用する際や、交換や売買、預かり所の利用などのときにも、サブウィンドウにアイテム情報が表示されます。

Q. 敵から毒の武器を奪ったはずなのに、持ち物から無くなってしまいました。どうして？

A. ユニットが毒の武器を手に入れると、自動的に毒はぬぐいさられ、普通の武器に戻ります。たとえば毒の斧を入手すると、鉄の斧になるという具合です。

Q. ステータス画面でXボタンを押し、武器の情報にでてくる、「〜に有効」という説明が、よく分からないのですが。

A. その職種系統のユニットに攻撃が命中すれば、通常より大きなダメージを与えることができることを「有効」と記しています。
職種系統とは
飛行系→ペガサスやドラゴンに乗っているユニット全般（降りていれば関係なし）
ナイト系→馬に乗っているユニット全般（降りていれば関係なし）
アーマー系→アーマーと名のつく職種の他、ジェネラル、バロンなど上記のそれぞれを指しています。敵も味方も同条件です。

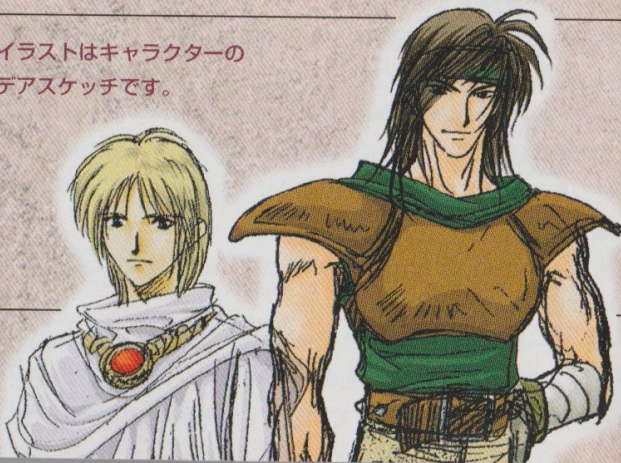
◆ゲームQ&A

Q. 自軍ユニットが敵に捕えられたままマップをクリアしてしまったときに、仲間が戻ってくる場合と、そうでない場合があるような気がするのですが？

A. 捕えられたままの自軍ユニットは、そのマップのクリア条件が**"制圧"""到達""防衛"**だった場合は、その条件を満たすことでユニットが戻ってきます。クリア条件が**"離脱"**の場合のみ、捕まったままの自軍ユニット、主人公リーフより先に離脱させられなかったユニットは、敵軍の捕虜となってしまいます。その他、全マップ共通で、自軍ユニットを捕えたままの敵がマップから離脱してしまった場合も、その自軍ユニットは敵の捕虜になります。

Q. 捕虜になったユニットを取り戻すことはできませんか？

A. 自軍ユニットが1人でも敵の捕虜になっている場合、そのユニットを救出できるマップがでてきます。それまでに捕虜となっていた仲間はそのマップに全員出てきますが、捕虜が所持していたアイテムは全て取り上げられてしまっているので、戻ってきません。
捕虜を取り戻すマップがでてくるのは一度だけです。そのマップ以降に捕虜となった自軍ユニットは、救出することができませんので注意してください。

●このイラストはキャラクターのアイデアスケッチです。

ワンポイントアドバイス

POINT 1 ユニットがサイレスやスリープやバサーク状態のときには会話することができません。

POINT 2 馬などに乗っている騎馬系のユニットがスリープ状態になると、自動的に乗っているものから降りてしまいます。

POINT 3 敵に捕まるとその時点で、捕えられた味方の所持アイテム（敵がもともと所持しているアイテム数が7つ以下の場合に、その差し引いた分だけ）が奪われてしまいます。（特定アイテムを除く）
その敵を捕えることなどで、アイテムを取り戻すことが可能です。

POINT 4 敵ユニットの戦闘能力、移動数などはランダムです。マップ、兵種が同じでもリセットをすることで、多少異なるパラメーターを持つユニットが現れたりします。

POINT 5 軍師がリーフ軍に参入すると、その数だけリーフの指揮欄（ステータス画面2）に星が増えます。軍師がいなくなると★はなくなります。

POINT 6 杖を使うときも、武器での攻撃と同様にはずしたり、2回連続でかかったりします。

POINT 7 レベルアップ時に、ごくまれにユニットの移動数があがることがあります。

お客様ご相談窓口

任天堂株式会社

京都（本社）：京都市東山区福稲上高松町60番地
〒605-8660 TEL.(075)541-6113

東京サービスセンター：東京都千代田区神田須田町1丁目22番地
〒101-0041 TEL.(03)3254-1647

大阪サービスセンター：大阪市北区本庄東1丁目13番9号
〒531-0074 TEL.(06)6346-5970

名古屋サービスセンター：名古屋市西区幅下2丁目18番9号
〒451-0041 TEL.(052)571-2506

岡山サービスセンター：岡山市奉還町4丁目4番11号
〒700-0026 TEL.(086)252-2038

札幌サービスセンター：札幌市中央区北9条西18丁目2番地
〒060-0009 TEL.(011)612-6930

●電話受付時間：月~金 AM9時~PM5時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。